MPCD magazine

Half-life

Snel op het Net

Bardienst

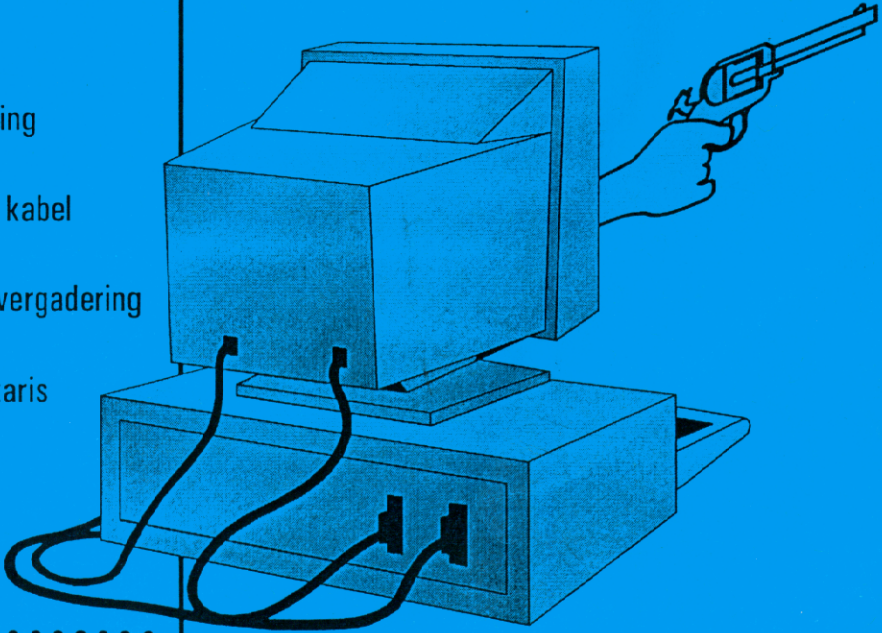
Verzin een nieuwe naam voor de club

Homenetworking

UTP crosslink kabel

Notulen ledenvergadering

Verslag secretaris



Jaargang 9
Nummer 36
Maart/April 1999

MCS Meijers Computers & Software

Multimedia, Computers en supplies

Jeugd software & kinderen supplies

U kunt bij ons terecht voor:

Software voor kinderen vanaf 3 tot 14 jaar. Zoals educatief, inkleur en print software en natuurlijk ook spellen.Supplies zoals kindermuisjes muismatjes met stripfiguren, en andere leuke ideeén voor uw kinderen en de computer

(En natuurlijk ook voor computer-systemen en printers)

Adres:
Slangenburg 138
3328 DR Dordecht

Tel:078-651156(na 18.00)
fax: 078-6512648
Antw. App. :078-6512648

Colofon

Voorzitter
Eric Blaak, 06-53737108
(Eric@ebprod.demon.nl)

Penningmeester
Hans Meijers, 078-6511156
(mcs@cybercomm.nl)

Secretaris
Marco Heijdeman, 078-6142104

Bestuursleden
Bas Vijfwinkel, 078-6315565
(bas5winkel@hotmail.com)
Arjan Steenbergen, 078-6146378
(A.Steenbergen@inter.nl.net)

Correspondentieadres
MSX & PC Club Drechtsteden
Slangenburg 138
3328 DR Dordrecht
Tel. 078-6511156

Donatie & Contributie
Giro 72.46.96
Rabobank 159.81.84.78
t.n.v. MPCD, Slangenburg 138,
3328 DR, Dordrecht

Redactie
Arjan Steenbergen (zie boven)

Vaste medewerkers
Bas Vijfwinkel
Edgar van Waardenburg

Inzenden materiaal
Arjan Steenbergen
Mauritsweg 11, 3314 JG, Dordrecht
A.Steenbergen@inter.nl.net

Internet
MPCD Online staat op het adres:
http://mpcd.mypage.org

Copyright ©1998
Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd en/of gepubliceerd zonder schriftelijke toestemming vooraf.

Inhoud

Half-life 4

Snel op het Net 8

Wisseling van de bardienst 9

Verzin een nieuwe naam voor de club 10

Homenetworking 11

UTP crosslink kabel 15

Notulen ledenvergadering 5 maart 1999 20

Verslag secretaris 1998 22

Agenda

April

2	clubavond
16	clubavond thema-avond: cd-rewriter
30	geen (!) clubavond

Mei

14	clubavond thema-avond: Virtual Reality
28	clubavond

Juni

11	clubavond themavond: Internet, zin en onzin
25	clubavond (feestavond)

HλLF-LIFE

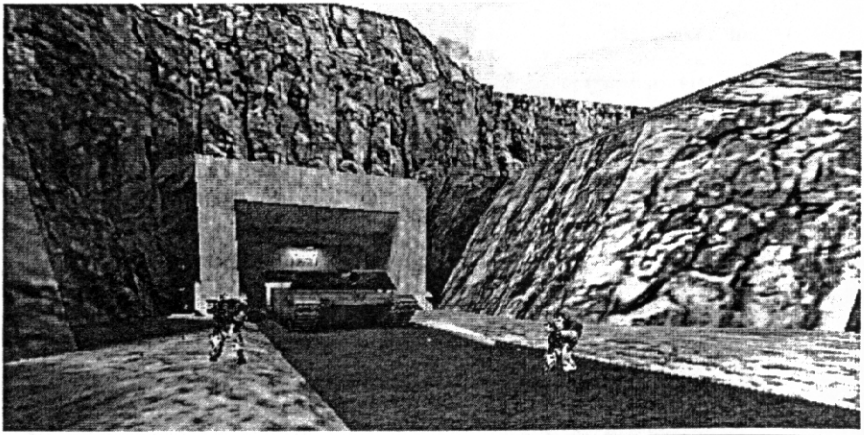
Dit spel werd onlangs de prijs 'Best game of 1998' toegekend. Dat deze prijs ten volle verdiend is zal hopelijk duidelijk worden in dit artikel.

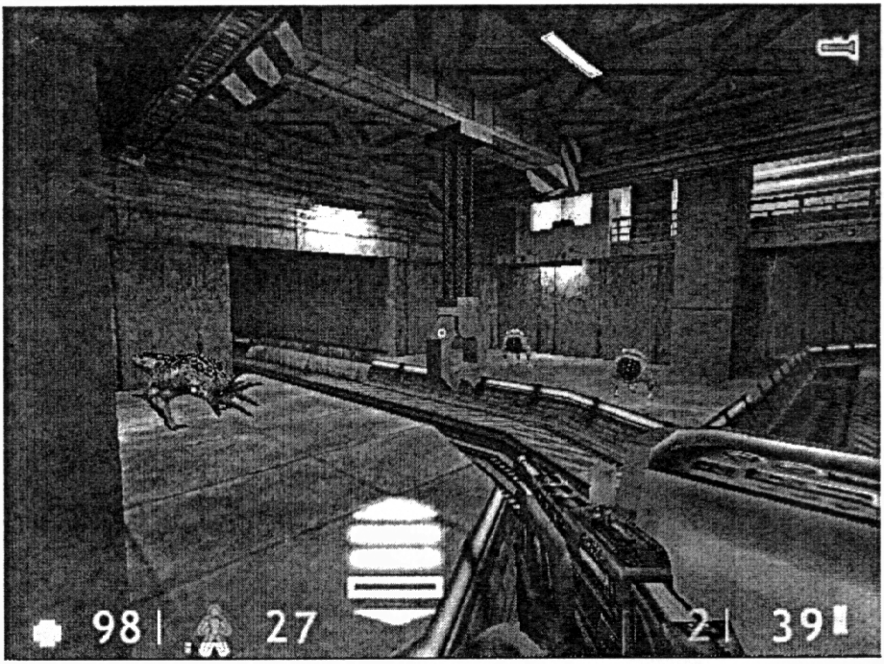
Half-Life is uitgebracht door Sierra. Een verrassende zet van een softwarehuis dat toch voornamelijk beroemd is om zijn adventures. Wellicht is het success van Half-Life juist te danken aan deze adventure achtergrond van Sierra. Half-Life is een FPS (First Person Shooter, oftewel een 3D schietspel a la Quake), maar met een zeer goed en spannend plot.

Het verhaal

De hoofdpersoon in Half-Life is Gordon Freeman. Gordon is een jonge wetenschapper in het Black Mesa Federal Research Facility, een geheim ondergronds laboratorium. Het spel begint met een minutenlange ondergrondse metro rit. Aangekomen op de plek van bestemming moet Gordon aan een wetenschappelijk experiment meedoen. Er worden experimenten gedaan met verbindingen naar andere dimensies. Hij moet onderzoek doen naar een vreemd soort substantie. Tijdens het experiment gaat er echter wat mis. Een ongeluk? Sabotage? De hele boel vliegt de lucht in. Na de explosie blijkt het complex zwaar beschadigd. Maar veel erger is nog dat het complex vol zit met aliens. Door de exposie zijn wezens uit een andere dimensie overgekomen en hebben het gebouw en de werknemers bezet. Gordon moet zich een weg naar buiten vechten en hulp halen voor de overgebleven wetenschappers en de wereld verlossen van de kwaadaardige aliens. Terwijl je op weg bent naar de oppervlakte blijkt echter dat de regering probeert het incident in de doofpot te stoppen en

Half-life speelt zich zowel binnen als buiten af. Hier: een tank en twee soldaten proberen je het leven zuur te maken.





een leger soldaten op je af heeft gestuurd. Niets en niemand mag het complex levend verlaten.

Dit verhaal is op zich niet echt bijzonder. De uitwerking ervan staat echter op een zeldzaam hoog niveau.

De uitwerking

Het spel kent veel details die de spelbeleving zeer realistisch maken. Zo kun je bijvoorbeeld met wetenschappers en bewakers praten. De omgeving ziet er zeer realistisch uit en ook de situaties waar je in verzeild raakt zijn dat. Het is heel moeilijk uit te leggen wat het spel zo realistisch maakt, daarom is het ook zo moeilijk om zulk soort spellen te maken. Je moet het gewoon beleven.

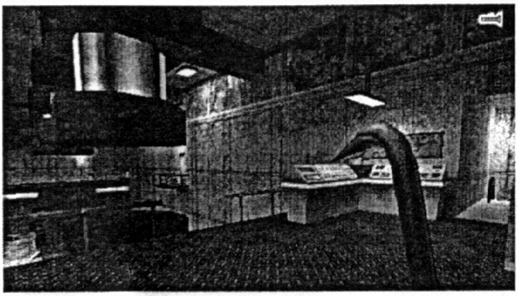
Het spel is overigens gebaseerd op de engine van Quake 2. Er zijn echter zeer veel verbeteringen op aangebracht waardoor de kwaliteit van het spel stukken en stukken hoger ligt.

Zo zijn bijvoorbeeld de wezens en soldaten in Half-Life veel intelligenter. Ze kunnen in groepen opereren, gevaar inschatten en hebben geen zelfmoord neigingen.

De wezens in Half-Life zijn geanimeerd met behulp van Skeleton Animation, waardoor bewegingen veel vloeiender verlopen.

Het spelelement in Half-Life is niet alleen maar domweg schieten. Soms moet je heel strategisch te werk gaan, soms moet je je als een 'McGyver' uit een situatie zien te

In Half-life hoef je niet alleen te lopen. in dit level verplaats je jezelf per trein.

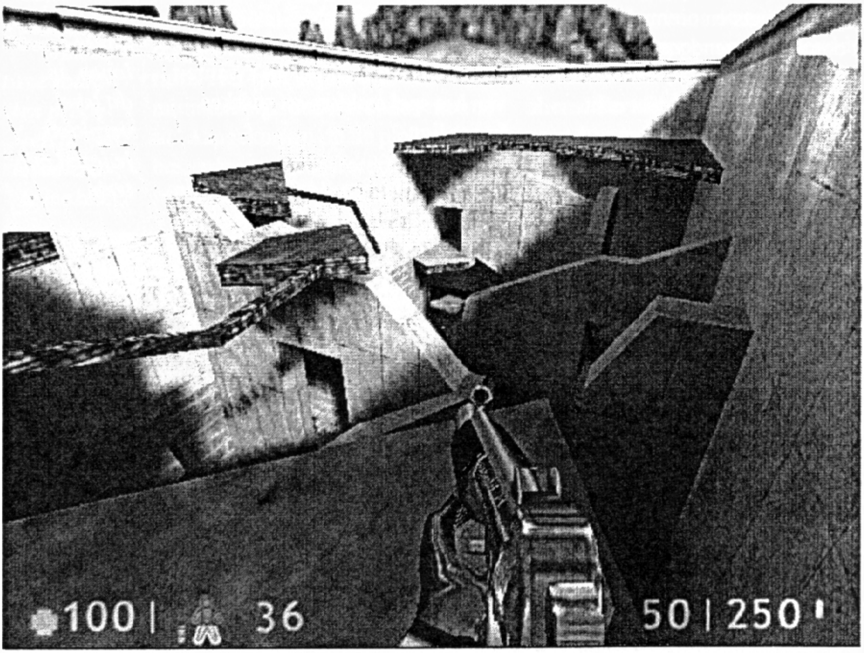


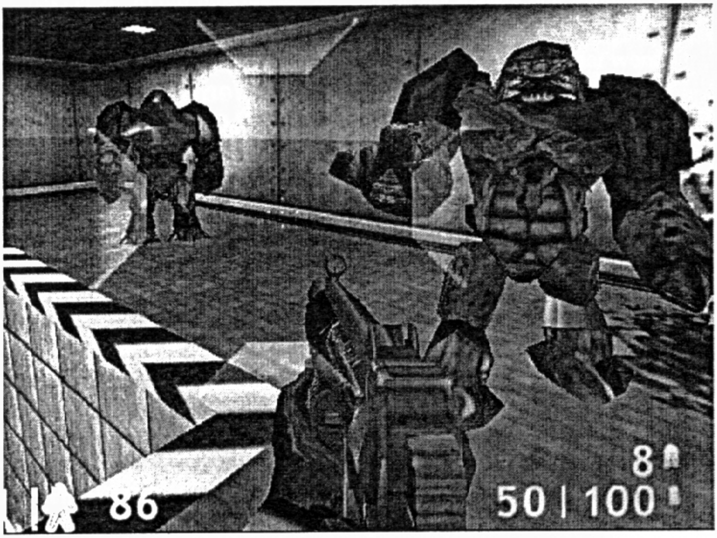
Let eens op die mooie belichting.

redden. Het spel gaat absoluut niet vervelen. Net wanneer je denkt dat je alleen maar rustig hoeft te schieten gebeurt er weer iets onverwachts. De buis van de airconditioning waar de doorheen kruipt wordt ineens doorzeefd met kogels, een grapjas gooit ineens een handgranaat in de tunnel waarin je kruipt, vanachter duikt opeens een helicopter met zwaar geschut op of je trein ontspoort en stort zich in de diepte. Het zijn maar enkele van de vele gebeurtenissen die er voor zorgen dat je om de haveklap je zelf helemaal de pletter schrikt.

Grafisch

Een goede 3D kaart is absoluut noodzakelijk en aan te raden om optimaal van de grafische kwaliteiten van het spel te kunnen genieten. Een Voodoo 1 voldoet overigens al prima. Het design is zeer goed en realistisch. Dit in tegenstelling tot bijvoorbeeld Quake2 en al helemaal Unreal (maarja, dat geeft de naam ook al aan). Veel objecten bewegen of kunnen bewegen en de belichting is knap gedaan. De software rendering is overigens wel van goede kwaliteit, maar zonder 3D versneller heb je dan een behoorlijk snelle processor nodig om van het spel te kunnen genieten.





Dit zijn bepaald je vrienden niet. Met behulp van een bazooka krijg je ze echter wel rustig...

Geluid

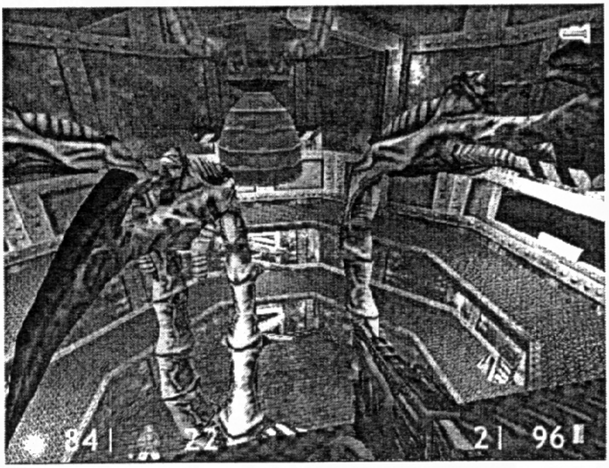
Doordat ik over een Soundblaster Live beschik heeft het geluid voor mij letterlijk een extra dimensie. Op de SB Live kunnen namelijk 4 speakers worden aangesloten. Via EAX wordt hiervan in de software gebruik van gemaakt. Need for Speed 3, Unreal en Half-Life zijn enkele voorbeelden van spellen die EAX ondersteunen. De geluidseffecten in Half-Life zijn zeer goed en door de ruimtelijke positionering wordt het spel nog realistischer. Dit hoor je vooral goed in de velden waarin de helicopters je om de oren vliegen. Muziek zit er maar heel weinig in het spel. Op de momenten waarop het spannend gaat worden hoor je wat muziek die de spanning nog verder opvoert. Deze muziek is kort maar wel heel erg goed.

Conclusie

Dat Half-Life een prijs heeft gewonnen voor 'Beste spel' is dubbel en dwars verdiend. Een goede 3D shooter en een sterk plot vormen in Half-Life een ijzersterke combinatie. U zult hier velle avonden plezier aan hebben.

Arjan Steenbergen

Eén van de lastigste onderdelen van het spel: het driekoppige monster.



Snel op het Net

Aan de slag met een PCI-modem en een Internet starterspakket. Hoe moeilijk is het nu eigenlijk om op het Internet te komen...?

Na mij tijdenlang te hebben geergerd aan het internet wat meer in de buurt komt van een 'internot' op de universiteit vanwege een overbelasting van het netwerk, heb ik maar eens een modem aangeschaft. Nu kan ik dus eindelijk eens genieten van de gemakken van internet en email, zoals het zou moeten zijn. Maar voor het zover is moet natuurlijk wel alles eerst aan de praat gekregen worden.

Bij Hans Meijers een modem besteld, want zelf heb ik daar weinig kaas van gegeten. Een kleurige doos met naast de modem ook nog een CD en de telefoonkabels. Maar wat was dat?!?! Was het modem vrijwel het laatste apparaat dat de aanwezigheid van ISA-sloten in m'n PC rechtvaardigde, krijgen we nu opeens (eindelijk?) ook PCI-modems. De ISA-sloten zijn overbodig, lang leve de ISA-sloten! Nu dus eindelijk ook plug&play perikelen met de modem. De computer maar eens open gehaald en de modem erin geprikt. Oef!, het 'plug' gedeelte goed doorstaan. Na het aanzetten van de computer startte Windoze op met de mededeling dat er nieuwe hardware gevonden was. Na even in de handleiding gekeken wat te doen, en klik klik klik. En dat zou het moeten zijn. Hmmm....dat ging wel verdacht makkelijk allemaal maar dat was het ook allemaal. Waar is de tijd van eindeloos rommelen met nieuwe apparaten gebleven.

Nu dan maar eens het internet gedeelte regelen. Met een internet-starterspakket in de hand aan de slag gegaan. Zo'n pakketje kost je 20 gulden en behalve een mooie doos krijg je ook nog software (Netscape Navigator) erbij om naar hun zeggen binnen 5 minuten het internet op te gaan. Dat moet ik zien! Na het opstarten van de cd-rom belt het programma naar de provider (World-Access) en maakt verbinding. Dan moet er van alles ingevuld worden aan persoonsgegevens, wat wij dus lekker niet doen (want waar staat dat zij die vertrouwelijk zullen behandelen). Verder mag je je eigen password en email adres verzinnen wat ook wel zo aardig is. Dan wordt de hele boel weer over de telefoonlijn naar de provider gekieperd en nu zou het allemaal moeten werken. En ja-wel, dat was ook nog het geval! Wat een verbazing. Bij andere providers moet je tot begin volgende maand wachten indien je geen zin hebt om 30 gulden neer te tellen voor 10 dagen internetten aan het einde van de maand. Bij

dit pakket zit 20 uur internetten, te gebruiken binnen de aanmeldingsdatum en het einde van de volgende maand. Het enige rare is wel dat de aanbiedingen voor een vast abonnement in de krant veel voordeliger zijn als de aanbiedingen die op de homepage (www.wxs.nl) staan.

Als met al ging alles redelijk snel, eigenlijk heel wat eenvoudiger dan ik verwacht had. De modem plaatsen was zo gebeurd en werkte ook meteen nadat ik het type aangegeven had. Het starterspakket van World Access werkte ook netjes, behalve dan dat ze alles van je willen weten. Onzin invullen werkte ook, behalve dan dat je leeftijd niet te hoog mocht zijn. Iemand van 50 jaar wordt blijkbaar niet in staat geacht te willen internetten. Voor mensen die in 2 maanden minder dan 20 uur internetten zouden op deze manier voor 10 gulden per maand kunnen surfen.

In een volgend nummer komen we ook nog terug op onze bevindingen met WISH, een gratis Internetprovider. Voor meer informatie over de modem (56k V90 flex) kun jje contact opnemen met Hans Meijers, voor meer informatie over World Access kun je bellen naar 033-4540600.

Bas Vijfwinkel

Wisseling van de bardienst

Sinds wij als club in de Ducdalf zitten is Yvonne Schuit altijd zo vriendelijk geweest om ons van achter de bar altijd vriendelijk van een glaasje fris of kopje koffie te voorzien. Maar omdat ook Yvonne voor computers naar de clubavonden komt en net zoals ons ook liever over computers praat of erachter zit, heeft zij al enige tijd geleden besloten de bardienst over te dragen aan Lilian Kabel. Toch is zij echter nog met enige regelmaat achter de bar te vinden. Vandaar het verzoek van Yvonne om aan alle leden kenbaar te maken dat zij gerust op haar af kunnen stappen voor een goed gesprek over computers maar niet meer met het verzoek of ze een glaasje fris of kopje koffie wil inschenken. Daarvoor zullen de leden zich voortaan moeten wenden tot haar opvolgster. De leden en het bestuur willen hierbij Yvonne nogmaals hartelijk bedanken voor alle jaren dat zij de bardienst op zich heeft genomen en wensen haar nog veel computerplezier toe op de club.

Bij afwezigheid van Lilian zullen overigens de bestuursleden van de club bij tourbeurt de bar overnemen. U hoeft dus echt niet op een droogje te zitten.

Namens het bestuur,
Bas Vijfwinkel

Verzin een nieuwe naam voor de club

De titel zegt het al: de naam MPCD is nu we geen MSX meer doen achterhaald, dus hebben we een nieuwe naam nodig.

Zoals iedereen hopelijk weet staat de afkorting MPCD voor MSX & PC Club Drechtsteden. Om jezelf nu nog een MSX club te noemen terwijl we daar niets meer mee doen is natuurlijk niet bepaald logisch. We zullen dus een nieuwe naam moeten verzinnen.

Op de ledenvergadering werd het idee van de naamsverandering voorgesteld. In eerste instantie zouden we de nieuwe naam alleen als werknaam gebruiken en niet als officiele naam, omdat we voor het veranderen van de naam van de club toch gauw zo'n 500 piek aan administratiekosten kwijt zijn.

Volgens de leden was het echter beter om het gelijk goed te doen en de naam dus meteen officieel te maken, ondanks de kosten.

Vanuit het bestuur werd voorstel gedaan om de naam te veranderen in *PC-Link*. Het is een naam die goed de doelen van de club weergeeft: het woordje *PC* geeft aan dat het om een computerclub voor pc's gaat en het woordje *Link* geeft aan dat we pc's linken (denk aan het netwerk op de clubavonden, wat in de toekomst zeer belangrijk zal worden) maar ook mensen. De club is immers een ontmoetingsplek van computers en mensen.

Wedstrijd

Omdat MPCD een club is waarin in principe de leden bepalen wat er gebeurt willen we echter iedereen de kans geven een voorstel te doen voor een andere naam. We verbinden er ook nog een leuke prijs aan.

Denk je een leuke naam te weten voor de club, laat het ons weten. De bedenker van de nieuwe clubnaam wint een cadeaubon van maar liefst **ƒ100,=**.

Stuur je inzending naar:
MPCD
Slangenburg 138
3328 DR Dordrecht
Tel. 078-6511156
e-mail: mcs@cybercomm.nl

De inzendingen worden beoordeeld door het bestuur. Het bestuur kiest de drie beste namen waarna de leden uiteindelijk de nieuwe naam kiezen door middel van een stemming op een clubavond.

Dus, doe mee en win **ƒ100,=**!

Namens het bestuur,
Arjan Steenbergen

Homenetworking

Vooral onder jongeren is het tegenwoordig erg populair om spellen over een netwerk (of het Internet) tegen elkaar of in teamverband te spelen. Als club willen we onze leden dan ook hiervoor de gelegenheid geven. Niet iedereen heeft thuis immers meerdere computers of daar zelfs maar de ruimte voor.

Het spel Quake, van idSoftware, zorgde voor de definitieve doorbraak van netwerk multi-player spellen. Tegenwoordig wordt vrijwel ieder spel dat zich daarvoor leent voorzien van een zogenaamde multi-player mogelijkheid. Via een netwerk, Internet of modemverbinding kunnen twee of meer spelers tegen of met elkaar spelen.

Quake en Quake2 zijn absoluut de meest populaire netwerkspellen. Quake kan niet alleen over een netwerk maar ook over Internet gespeeld worden. Op Internet zijn dan ook honderden Quake(2) servers te vinden waar nog dagelijkse een potje deathmatch wordt gespeeld. Een server is een computer die nodig is om het samen spelen van een spel te coordineren. De acties en posities van alle aangesloten spelers worden door de server verzameld en weer naar alle spelers verstuurd.

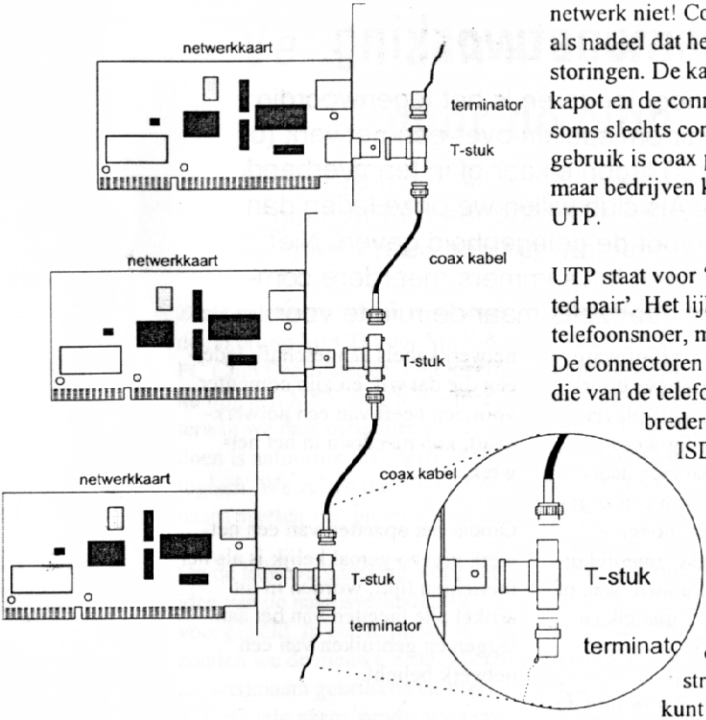
Doel

Zoals in de inleiding gezegd, wil MPCD haar leden de mogelijkheid geven om op de clubavonden multi-player games te spelen. MPCD heeft hiervoor een hub (10MB, 8 poorten, met coax aansluiting) en een stel UTP netwerkkabels aangeschaft. Iedereen die dat wil, en zijn computer voorzien heeft van een netwerkkaart, kan meedoen in het netwerk.

Omdat het opzetten van een netwerk niet zo gemakkelijk is als het misschien lijkt, worden in dit artikel alle facetten van het aanleggen en gebruiken van een netwerk belicht.

Wat is een netwerk?

Een netwerk is een verzameling computers die met elkaar verbonden zijn. Iedere aangesloten computer moet daartoe voorzien zijn van een netwerkkaart. Dit is een gewone ISA of PCI insteekkaart, net zoals een VGA kaart. Door middel van kabels tussen de netwerkkaarten worden de computers met elkaar verbonden. Via deze kabels worden bits en bytes verstuurd. Wanneer alle computers dezelfde computertaal spreken over de netwerkkabels, kunnen de computers met elkaar praten (communiceren). Het is dan mogelijk om bijvoorbeeld bestanden uit te wisselen of berichten te versturen of om spelletjes te spelen.



Figuur 1: alle onderdelen voor een netwerk tussen drie computers.

Wat heb je nodig?

Laten we er even van uitgaan dat we twee computers met elkaar gaan verbinden. We hebben in dat geval twee netwerkkaarten nodig. De computers worden met elkaar verbonden door middel van een netwerkkabel. We kunnen kiezen uit twee types: Coax en UTP.

Coax (zie figuur 1) is het meest simpele systeem. Coaxkabel lijkt wel op de antennekabel die in je TV zit. De voordelen van Coax zijn dat het heel gemakkelijk aan te leggen is en dat je geen extra hardware nodig hebt. Je hebt alleen twee terminators nodig. Dat zijn twee speciale connectors die je op de uiteinden van de kabel aansluit. Dit is heel belangrijk, want zonder terminators werkt het netwerk niet! Coax heeft echter als nadeel dat het gevoelig is voor storingen. De kabel gaat snel kapot en de connectors maken soms slechts contact. Voor thuisgebruik is coax prima geschikt, maar bedrijven kiezen beter voor UTP.

UTP staat voor 'unshielded twisted pair'. Het lijkt wel wat op telefoonsnoer, maar dan dikker. De connectoren lijken ook wel op die van de telefoon, maar dan breder (zelfde als ISDN). Als je UTP netwerkkabels gebruikt heb je een hub nodig. In tegenstelling tot coax, waarmee je wel twee computers rechtstreeks met elkaar kunt verbinden, moet dit bij UTP via een hub (zie figuur 2). Een hub kan je zien als een distributiekastje. Iedere pc wordt met een UTP kabel aangesloten op een hub. Een hub heeft een aantal poorten: de 'clubhub' heeft er bijvoorbeeld 8. Hubs kunnen onderling met elkaar verbonden worden. Zo kunnen twee computers die niet op dezelfde hub zijn aangesloten toch met elkaar praten: als de hubs maar met elkaar verbonden zijn. In vergelijking met coax werkt UTP stabieler, maar is duurder doordat je hubs nodig hebt.

Even kort samengevat: om een netwerk aan te leggen heb je dus voor iedere pc een netwerkkaart nodig en een netwerkkabel (coax of UTP). Gebruik je UTP kabels,

dan heb je ook nog een hub nodig met genoeg aansluitingen voor iedere pc.

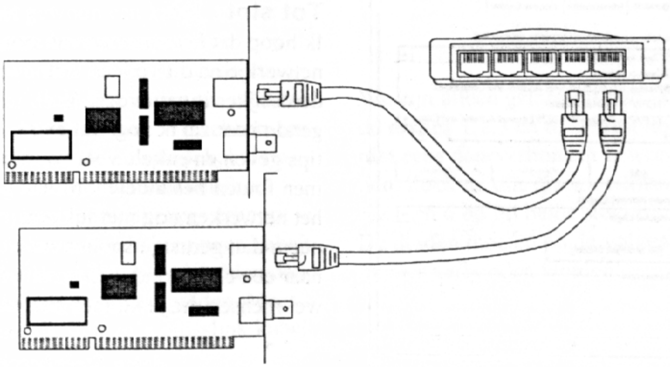
Software: voorbereiding

Met wat netwerkkaarten en bekabeling alleen ben je er natuurlijk nog niet. Zonder software kunnen de computers nog niet met elkaar praten. Gelukkig zit alles wat je nodig hebt in Windows ingebouwd. Voordat we met Windows gaan stoeien eerst wat uitleg over wat we gaan doen en waarom.

Zoals gezegd worden via de netwerkkaarten en de netwerkkabels bitjes tussen de computers verstuurd. Als de computers echter niet van elkaar weten wat de bitjes die ze binnen krijgen betekenen, dan gebeurt er natuurlijk niets. Om hier wat aan te doen zijn er een aantal protocollen bedacht. Je kunt een protocol vergelijken met een taal: de computers die dezelfde protocollen gebruiken (taal spreken) kunnen met elkaar praten (communiceren).

Een paar veelgebruikte protocollen zijn: TCP/IP, IPX/SPX en NetBEUI. Deze protocollen zitten in Windows ingebouwd, dus daar zijn we snel klaar mee. Als we ze alledrie installeren, dan kan onze computer dus met vrijwel iedere andere computer praten.
Nu de computers met elkaar kunnen praten moeten we zorgen dat we 'op een andere computer kunnen komen'. Als de gebruiker achter computer 1 de bestanden wil kunnen gebruiken van computer 2, dan moet computer 1 zich eerst aanmelden op computer 2. Hiervoor gebruik je een zogenaamde 'client'. Welke client je gebruikt hangt af van het operating systeem van de computer. In Windows zitten de twee meest gebruikte clients: de 'client voor microsoft networks' en de 'client voor netware network'. Meestal heb je alleen de eerste nodig.

De computers praten nu dezelfde taal en ze kunnen zich bij elkaar aanmelden. Dit is echter nog niet genoeg om ook echt iets te kunnen doen met een andere pc in het netwerk. Om de computers iets te kunnen laten doen moeten we zogenaamde diensten installeren. Een dienst kan bijvoorbeeld zijn het toegang geven tot de bestan-



Figuur 2: zo ziet een UTP netwerk met twee computers eruit.

den op een computer, of het afdrukken van documenten op computer 1 via de printer van computer 2. In Windows vinden we deze twee diensten onder de knop 'File and Printer sharing'.

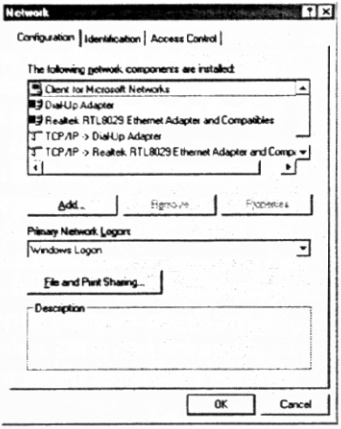
Software: installatie

Uit het voorgaande deel weten we nu dat we de volgende zaken in Windows moeten installeren:

- Het stuurprogramma van de netwerkkaart - de protocollen TCP/IP, IPX/SPX en NetBEUI - de 'Client for Microsoft Networks'
- File and printer sharing

1. Stuurprogramma

Dit onderdeel zal neem ik aan geen problemen geven. Tijdens de installatie van de driver zal Windows waarschijnlijk om enkele gegevens vragen. Er moeten een computernaam en een werkgroep worden opgegeven. Zorg dat je computer een unieke naam krijgt, maar dat je iedere computer in het netwerk dezelfde werkgroepnaam geeft. Doe je dit niet goed, dan zullen de computers in het netwerk elkaar niet 'zien'.



2. Netwerk instellingen

Zorg dat de 'client for microsoft networks' geinstalleerd is en dat de protocollen TCP/IP, IPX/SPX en NetBEUI geinstalleerd zijn en dat onder de knop 'File and printer sharing' de gewenste opties aan staan.

Als je deze aanwijzingen goed gevolgd hebt, dan kun je nu aan de slag. Maakt het spel dat je wilt gaan spelen echter gebruik van het TCP/IP protocol, dan moeten nog wat extra zaken worden ingesteld.

TCP/IP

Een uitgebreide uitleg over het hoe en waarom zal ik je besparen. Bij de eigenschappen van het TCP/IP protocol moeten twee dingen worden ingevuld: het IP adres en het subnetmasker. Vul bij het subnetmasker het volgende in: 255.255.255.0. Vul bij het IP adres het volgende in: 192.168.0.x, waarbij je voor x een willekeurig getal tussen 1 en 254 kiest. Zorg dat je iedere computer in het netwerk een ander nummer geeft.

Tot slot

Ik hoop dat het opzetten van een netwerkje na dit verhaal wat duidelijker is geworden. Volgende keer zal ik nog wat extra tips geven en enkele veel voorkomen fouten behandelen. Mocht het netwerken nog niet lukken, neem dan gerust je spullen mee naar een clubavond. Er zijn altijd wel mensen die je kunnen helpen.

Arjan Steenbergen

UTP crosslink kabel

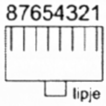
Voor de iets gevordere netwerkers onder ons een artikeltjes over het zelf maken van een crosslink kabel. Scheelt weer een hub.

Een netwerk-kaart is tegenwoordig ook al iets wat veel mensen in hun computer hebben. De eerste netwerkkaarten hadden alleen een coaxkabel (BNC genaamd) als aansluiting. Het nadeel is dat deze kabels redelijk storingsgevoelig zijn. En als je dus net op het punt staat je tegenstander de pan in te hakken en de verbinding hapert even, dan wordt je daar niet vrolijker van (als je zelf al niet een kopje kleiner gemaakt werd). De nieuwere netwerkkaarten hebben ook een andere aansluiting, UTP genaamd, die het meeste weg heeft van een vierkant telefoonstekkertje. Hij heeft alleen 8 in plaats van 4 stekkertjes.

Om 3 of meer computers met elkaar te verbinden heb je een hub nodig. Dit is een soort verkeersleider die alle datastromen tussen de computers regelt. Wil je echter maar twee computers met elkaar verbinden, dan kan je dat doen met gewoon een kabel, zonder tussen komst van een hub. Een gewone UTP kabel van de ene naar de andere computer trekken werkt echter niet. We hebben een zogenaamde crosslink kabel nodig. Ze zijn niet makkelijk te krijgen, een winkelier verkoopt je ook liever een hub en twee kabels voor de prijs van 140 gulden dan 1 kabeltje voor 10 gulden. Maar feitelijk stelt zo'n crosslink kabel weinig voor en kun je hem zo zelf maken. Wat we nodig hebben is 1 gewone UTP kabel en eventueel een kroonsteentje (voor minimaal 4 verbindingen).

Stap 1: Knip de UTP kabel door de midden.
Stap 2: Leg de draden bloot uit de plastic buitenhuls. Als het goed is hebben ze allemaal verschillende kleurtjes.
Stap 3: We pakken nu het UTP stekkertje erbij en houden het naar ons toe met de kabel die eruit steekt van ons afgericht.Officieel zijn er standaard kleuren voor elk aparte draadje, maar ik weet niet of dat bij elke kabel zo is, dus we moeten een wat veiligere manier hebben.

Als we de stekker naar ons toe hebben is de penbezetting als volgt:



We zijn alleen geïnteresseerd in de draden 1,2,3 en 6. De rest hoeft niet eens doorverbonden te worden. Zoek nu dus draden nummer 1,2,3 en 6 op bij beide stekkers. De draden moeten op de volgende manier verbonden worden:

STEKKER 1	STEKKER 2
Pen 1	Pen 3
Pen 2	Pen 6
Pen 3	Pen 1
Pen 6	Pen 2

Bij kabels die volgens de standaard gemaakt zijn, zijn de volgende draden met de pinnen verbonden:

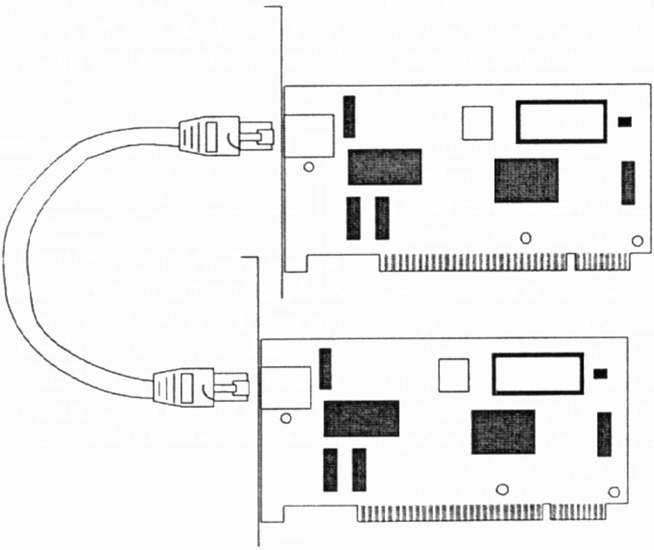
Pen 1 = wit-oranje
Pen 2 = oranje
Pen 3 = wit-groen
Pen 4 = groen

Maar controleer dit altijd goed want verkeerde verbindingen kan mogelijk schade toebrengen aan de computer.

Stap 5: Controleer of het netwerk het nog steeds doet met de coaxkabel (indien aanwezig). Dit helpt in ieder geval constateren dat de computers goed ingesteld zijn, dat scheelt weer zoekwerk indien blijkt dat de kabel niet werkt.

Vervolgens kunnen we de coaxkabel eraf halen en de UTP crosslink kabel erin klikken.
Stap 6: Indien alles werkt kunnen we aan de slag met ons stabielere netwerk.

Een UTP-kabel is in allerlei maten te krijgen en eentje van 2 meter hoeft niet meer te kosten dan 12 gulden. De prijzen verschillen nogal, soms betaal je wel 2 keer zoveel voor exact dezelfde kabel. Eentje zelf maken kan ook. Voor 2 stekkertjes ben je 3 gulden kwijt en voor de kabel niet meer dan 1,50 per meter. Neem wel echte computerkabel want bijvoorbeeld telefoonsnoer wil in sommige gevallen niet werken. Voor de lengte van de kabel hoef je niets te vrezen, enkele tientallen meters is geen probleem. De crosslink kabel in dit artikel is voor een 10Mbit netwerk, ik weet echter niet of hij ook met een 100Mbit netwerk werkt.



Bas Vijfwinkel

HTML van <A> tot homepage

Nog even op een rijtje: in MPCD Magazine 34 staat deel 2 van de HTML cursus, in MPCD Magazine 35 staat deel 1, part 1 en nu volgt deel 1, part 2.

Plaatjes zijn tegenwoordig niet meer weg te denken op het internet van tegenwoordig. Mensen die met een 1200 baud modem het web op gaan zijn gelukkig ook zeldzaam geworden. Het gebruik van plaatjes kan onze webpagina weer heel wat opfleuren, mits we er natuurlijk goed gebruik van maken. Over dit onderwerp zijn boeken vol geschreven, maar wat een mooie balans is, is vaak een persoonlijke keuze. Dus laten we eerst maar eens gaan kijken hoe we plaatjes kunnen gebruiken.

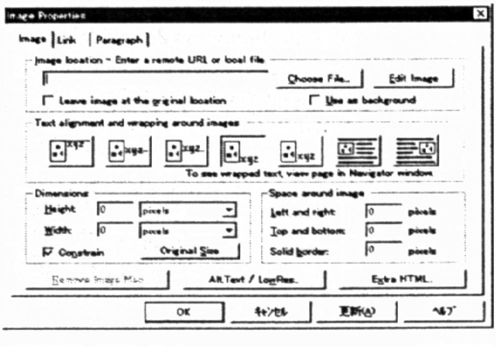
Zoals te lezen was in het vorige artikel, zit er een shortcut-button voor plaatjes in de middelste menu balk.

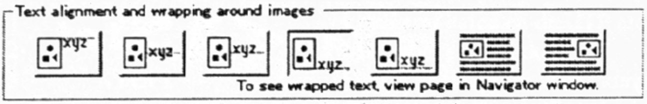
Image

Als we op deze 'image' button klikken krijgen we een flink menu voor onze kiezen. Hier kunnen we een hele berg dingen instellen. Het is misschien even wennen zo'n groot menu, maar het werkt heel wat makkelijker dan alles met de hand invoeren via een normale tekstverwerker. Het menu dat verschijnt is het volgende :

Bovenaan zie je een aantal tab's. *Paragraph* laat ik eventjes rusten, maar op *Link* zal ik verderop ingaan.

Als eerste moeten we natuurlijk een plaatje selecteren. Je kan in het gedeelte *Image location* direct de naam intypen, maar je kunt ook gemakkelijk een file selecteren via een dialoogvenster als je op *Choose File* drukt. Het dialoogvenster is het standaard dialoogvenster van Windows, dus dat zal denk ik weinig problemen opleveren. Je kunt plaatjes met de extensies GIF, JPG, JPEG of BMP direct gebruiken. Heb je plaatjes met een andere extensie, dan zal je ze zelf eerst even moeten omvormen naar een van de bovengenoemde for-

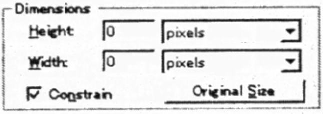




maten. Behalve een plaatje selecteren kan je nog allerlei opties meegeven. In dezelfde box kan je meegeven of je het plaatje wilt gebruiken als achtergrondplaatje. Als je dit doet, dan vult Composer je achtergrond van de web-page met dat plaatje. In dit geval kan je geen opties meegeven, alleen de naam van het achtergrondplaatje zelf.

Als we het geselecteerde plaatje als 'gewoon' plaatje gebruiken dan wil het wel vaak voorkomen dat er ook tekst op de pagina staat.

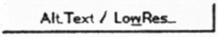
In de box '*Text alignment and wrapping around images*' kan je instellen wat er moet gebeuren als je plaatje midden in een stuk tekst staat. Dit is per plaatje in te stellen. Bij kleine plaatjes zal je amper het verschil merken maar des te meer bij grote plaatjes. Met de vier eerste buttons (vanaf linkerkant) komt er slechts een lijntje tekst naast het plaatje te staan. Met de andere 2 buttons komt de tekst om het plaatje heen te staan. Dit laatste wordt echter niet direct getoond. Hiervoor zal je even de preview button op de middelste menubalk moeten drukken. Je gaat dan even voor een uitstapje naar Navigator, waar je zult zien hoe alles er precies uit komt te zien.



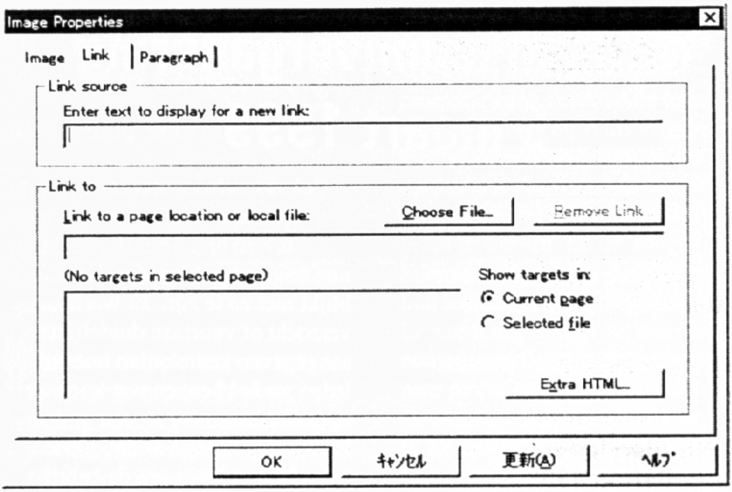
Verder kun je onderaan bij *Dimensions* het formaat van het plaatje instellen. Maar als je een plaatje geselecteerd hebt kan je de grootte ook altijd achteraf instellen door dicht bij de rand te gaan staan en dan met je muisknop ingedrukt te bewegen. Dan rekt de computer het vanzelf op.

Verder kan je ook nog instellen hoeveel witruimte er om het plaatje heen moet komen in het gedeelte *space around image*. Stel je het in op 0 dan komt de tekst aan alle kanten direct tegen het plaatje aan te staan. Soms is het veel netter en een stuk leesbaarder als je er een klein witrandje omheen zet. Als je een waarde invult, krijg je uiteraard een mooi randje van meneer Netscape om je plaatje heen.

Om het allemaal nog iets netter te maken is er onderaan in het midden een grote button '*Alt.Text / LowRes*' . Hier kan je nog een paar leuke opties meegeven aan het plaatje.



'*Alternate text*' laat de ingetypte tekst zien wanneer de browser het plaatje nog aan het downloaden is. Sommige mensen willen liever geen plaatjes omdat je dan heel rap webpages kunt doorspitten. Normaal zou je dan alleen wat tekst zien, maar met '*alternate text*' verschijnt netjes een naam-



pje. Persoonlijk vind ik het wel wat netter als het wel vermeldt wordt.

Verder is er nog een aardig trucje om een webpage snel te laten zien. Dit is de tweede optie in dit menutje. Als je een plaatje selecteert bij '*Low resolution image*' dan zal de computer eerst dit plaatje downloaden en dan pas het eigenlijke plaatje. Als je dus eerst een heel klein plaatje laat downloaden en dan het grotere plaatje , dan verschijnt je homepage een stukje sneller. Als je bijvoorbeeld van je originele plaatje een copy maakt met maar 4 kleurtjes, dan wordt die copy opeens een behoorlijk stuk kleiner. En in internet-termen betekent dat een stuk sneller te downloaden. Maar we komen hier later nog wel weer uitgebreid op terug.

In de tweede tab, genaamd *Link* kunnen we ook nog een link naar iets anders aanbrengen. Zo kunnen we bijvoorbeeld naar een andere webpagina springen wanneer de gebruiker op het plaatje klikt. Maar op links wil ik later nog wat uitgebreider terug komen. Zoals gezegd kun je nadat je een plaatje hebt neergezet nog een beetje ermee schuiven. Maar bekijk altijd even je pagina met preview zodat je zeker weet dat alles eruit komt te zien zoals je bedoeling was.

Alle gegevens die je bij een plaatje ingesteld hebt, zijn alleen voor dat plaatje geldig. Zo kun je dus bij elk plaatje geheel andere instellingen gebruiken.

Bas Vijfwinkel

Notulen ledenvergadering 5 maart 1999

1) Opening door de voorzitter

Eric verwelkomt de 24 aanwezigen.

2) Notulen ledenvergadering 1998

Ondergetekende leest de notulen voor. Hier waren verder geen opmerkingen en is dus goedgekeurd. Er word echter wel bij opgemerkt dat er erg weinig uitgevoerd is van de plannen die het bestuur vorig jaar had.

3) Verslag penningmeester

Hans bespreekt het kasboek en de begroting. Hij deelt op deze avond een gewijzigde begroting rond n.a.v. opmerkingen van de kascommissie en de voormalige penningmeester.

Er worden de volgende opmerkingen geplaatst aan de hand van de begroting

- Er wordt gevraagd of we niet te veel geld over hebben en of dit niet beter geïnvesteerd kan worden. Dit geld is echter nodig als reserve, omdat de hardware verkoop nu echt weggevallen is.
- Omdat er maar 1682 gulden geïnd is, wordt er gevraagd of er nog te innen gelden zijn. Dit blijkt niet zo te zijn. Er wordt verzocht of voortaan duidelijker aangegeven kan worden hoeveel leden we hebben, en wat voor soort leden.
- Er wordt gevraagd of het, gezien het saldo, nodig is om de contributie te verhogen. Dit doen we om het wegvallen van de hardwareverkoop op te vangen en om niet te veel van onze reserves te moeten aanspreken.
- Er wordt gevraagd of het juist is om acceptgiro's te versturen met een verhoogd bedrag terwijl de verhoging nog niet goedgekeurd is. Dat is het niet, maar door deze samen te versturen met de uitnodigingen voor de vergadering konden we portokosten besparen.
- Er wordt gevraagd of het zinnig is om 2000 gulden op de begroting te zetten voor hardware, gezien het gebruik van de huidige clubpc. Dit is gedaan om eventuele calamiteiten op te vangen en misschien een geavanceerdere pc te kopen.

De kascontrolecommissie heeft de financiële administratie van de penningmeester goed doorgenomen en dit bleek weer tot op de cent te kloppen. De penningmeester is gedechargeerd voor het beleid van afgelopen jaar.

De contributieverhoging word unaniem goed gekeurd.

4) Verslag secretaris

Ondergetekende lees het verslag voor (*NvdR: zie elders in dit clubblad*). Hierbij zijn de volgende opmerkingen en suggesties gemaakt:

- Van de vele beloften van het toenmalige nieuwe bestuur, is er weinig terecht gekomen. Hierbij wordt opgemerkt dat het bestuur EN de leden moeten samenwerken om een leuke en actieve club te maken. Tot nu toe komt er nauwelijks iets vanuit de leden en dus komt alles op de schouders van het bestuur.
- Leden zouden wat vaker knelpunten, interesses en ideeen door moeten geven zodat het bestuur daarop in kan spelen. Hierbij worden direct de volgende punten genoemd: Hoe zet je een homepage op, internet met z'n mogelijkheden en de zin en onzin van het internet.

Het verslag van de secretaris wordt goedgekeurd.

5) Bestuurszaken

- Het bestuur zal een vernieuwd inschrijfformulier rondsturen. Dit doen we omdat we willen weten wat de leden voor apparatuur hebben staan en waar hun interesses liggen.
- Er wordt gesuggereerd om een vast email-adres van de club te nemen. Dit doen we niet omdat elk bestuurslid een emailadres heeft en men hun vragen en/of opmerkingen daar kwijt kunnen.
- We willen meer aandacht aan promotie gaan geven. Alle leden kunnen folders bij Hans vragen. Het is de bedoeling door mond op mond reclame met de folder als hulpmiddel zoveel mogelijk leden te werven. En dit zou kunnen beginnen bij de leden in hun leefomgeving en werkplek.
- Er wordt opgemerkt dat men de computer wel meewillen nemen naar de clubavonden, maar dat de monitor vaak een probleem is. Er gemeld dat er twee in de kast staan, en als men van te voren naar een bestuurslid belt, we een monitor kunnen reserveren.
- Het roken op de clubavond, vormt voor een aantal mensen een probleem. We zullen een tijdje proberen om alleen bij de bar te laten roken. We zullen de beheerder van de Duckdalf verzoeken de afzuiging te repareren.
- Omdat MPCD een nietszeggende naam is, wordt er voorgesteld de naam van de club te veranderen. Als we dit officieel doen, kost dit zo'n 500 gulden om de statuten te laten wijzigen. Een onofficiële roepnaam leidt weer tot verwarring. We zullen in het clubblad een actie starten voor de naamsverandering, zodat leden hierin hun inbreng en ideeën kwijt kunnen. Na een tijdje zullen we uit de inzendingen de beste naam kiezen. Als we dan eenmaal de naam hebben, wordt besloten dat we het geld voor de naamsverandering maar uit moeten geven.
- Ondergetekende heeft aangege-

ven dan hij het bestuur uit wil. Er wordt dus druk gezocht voor vervanging. Marco Heideman biedt zich ter plekke aan om een jaar in het bestuur zitting te nemen.

6) Rondvraag

- Hans heeft verscheidene malen te horen gekregen dat er mensen zijn die problemen hebben met het feit dat hij en bestuurslid is en een eigen zaak heeft. Hij wordt van belangenverstrengeling beticht. Hij vraagt of er mensen zijn die er problemen hebben en dit dan nu te zeggen. Niemand op de vergadering heeft er problemen mee, mits dat hij op de clubavond aanwezig is als bestuurslid. En niet als handelaar.
- Er wordt gevraagd of de club geen diskettes, inktcardriges of CD-R's kan gaan verkopen op clubavonden. Diskettes worden in het huidige, cd-r/zip/jaz-tijdperk bijna niet meer gebruikt. Inktcartridges vervangt men direct zodra het nodig is. Hier wacht men niet mee tot de volgende clubavond. En CD-R's worden overal tegen absolute bodemprijzen verkocht, zodat we ze nooit goedkoper kunnen leveren. Kortom, deze verkoop is niet lonend. Mocht een lid iets nodig hebben, dan kan hij altijd bij Hans terecht.
- Er wordt verzocht of er voortaan in het clubblad wat meer uitleg over bepaalde kreten kan komen. Voor veel leden zijn bepaalde computertermen onbekend of onduidelijk.
- Ondergetekende vertelt nog even wat over de spellencompetitie. Een nieuwe activiteit waar om de vier weken een avond aangewijd zal worden. Ondergetekende zal deze activiteit coördineren.

Edgar van Waardenburg

Verslag secretaris 1998

Het jaar 1998 was een bewogen jaar voor de club. Het begin van dat jaar stond in het teken van de nodige problemen in het bestuur. Dit had tot gevolg dat er 3 van de 5 bestuursleden opstapten. Hiervoor kwam echter een geheel vernieuwd bestuur in de plaats, in de volgende rolverdeling:
- Eric Blaak als voorzitter
- Hans Meijers als penningmeester
- Edgar van Waardenburg als secretaris
- Arjan Steenbergen als algemeen lid en de man van het clubblad
- Bas Vijfwinkel als algemeen lid

Deze bestuursleden zaten (en zitten) allen boordevol nieuwe ideeën, wat resulteerde in de activiteiten die in 1998 georganiseerd zijn:

- We zijn begonnen met diversen thema-avonden te organiseren. Zo zijn de thema's MP3/Mp-man, TweakUI en Digitale camera's al behandeld en suggesties voor nieuwe thema's zijn

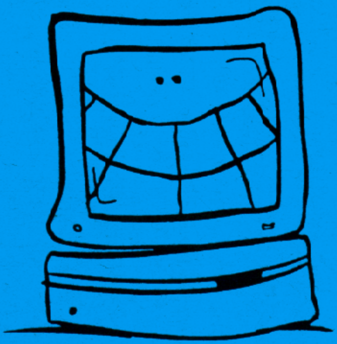
altijd welkom.

- Het clubblad verscheen wat vaker, maar we kunnen nog steeds alle hulp gebruiken van de leden.
- Helaas moesten we stoppen met de hardwareverkoop, omdat MSX steeds verder in vergetelheid raakte. Het verdwijnen van de MSX viel ook al op de clubavonden te merken. Hier zien we de laatste maanden geen MSX-computers meer. Zo zien we tegenwoordig ook geen MSX-artikelen meer in het clubblad, omdat hier nauwelijks meer nieuws over is. Dit heeft het bestuur doen besluiten om zich voortaan alleen nog maar op de PC te richten. Maar dit betekent natuurlijk niet dat MSX-computers niet meer welkom zouden zijn op de clubavonden.
- Gelukkig hebben we veel leden die naast een MSX ook een PC hebben. Daarnaast hebben we ook een aantal nieuwe leden gekregen. Het ledenaantal stond aan het begin van het jaar op 44 en is lichtelijk gedaald tot 40.
- Om nieuwe leden te werven, zijn we ook gestart met promotieacties. Zo zijn er ondertussen in diversen computerwinkels folders over onze club te vinden.

Naast vele veranderingen en nieuwe activiteiten, zijn ook een aantal oude vertrouwde activiteiten gebleven:

- Zoals gewoonlijk hebben we ter afsluiting voor de zomerstop een feestavond gehouden. Dit hebben we gedaan in de vorm van een heerlijk buffet, gemaakt door de VSO school.
- Met kerst hebben we een loterij met prachtige prijzen gehouden, wat mede mogelijk werd gemaakt door een aantal sponsors. Tevens kregen we heerlijke hapjes, welke door Yvonne gemaakt werden.
- Verder hebben we ook nog de beurzen te Tilburg en Zandvoort bezocht, alwaar we een soort opruiming van de MSX-spullen hebben gehouden.

Edgar van Waardenburg
Aftredend secretaris

Edgar, bedankt voor je inzet als secretaris en de prettige samenwerking. Je bent altijd al een regelmatige bezoeker van de clubavonden geweest en ondanks je drukke bezigheden hopen we je nog regelmatig te zien. Je hebt in ieder geval nog je handen vol aan de spellencompetitie die je organiseerd. Nogmaals bedankt en succes met je school/werk.

Namens MPCD,
Arjan Steenbergen